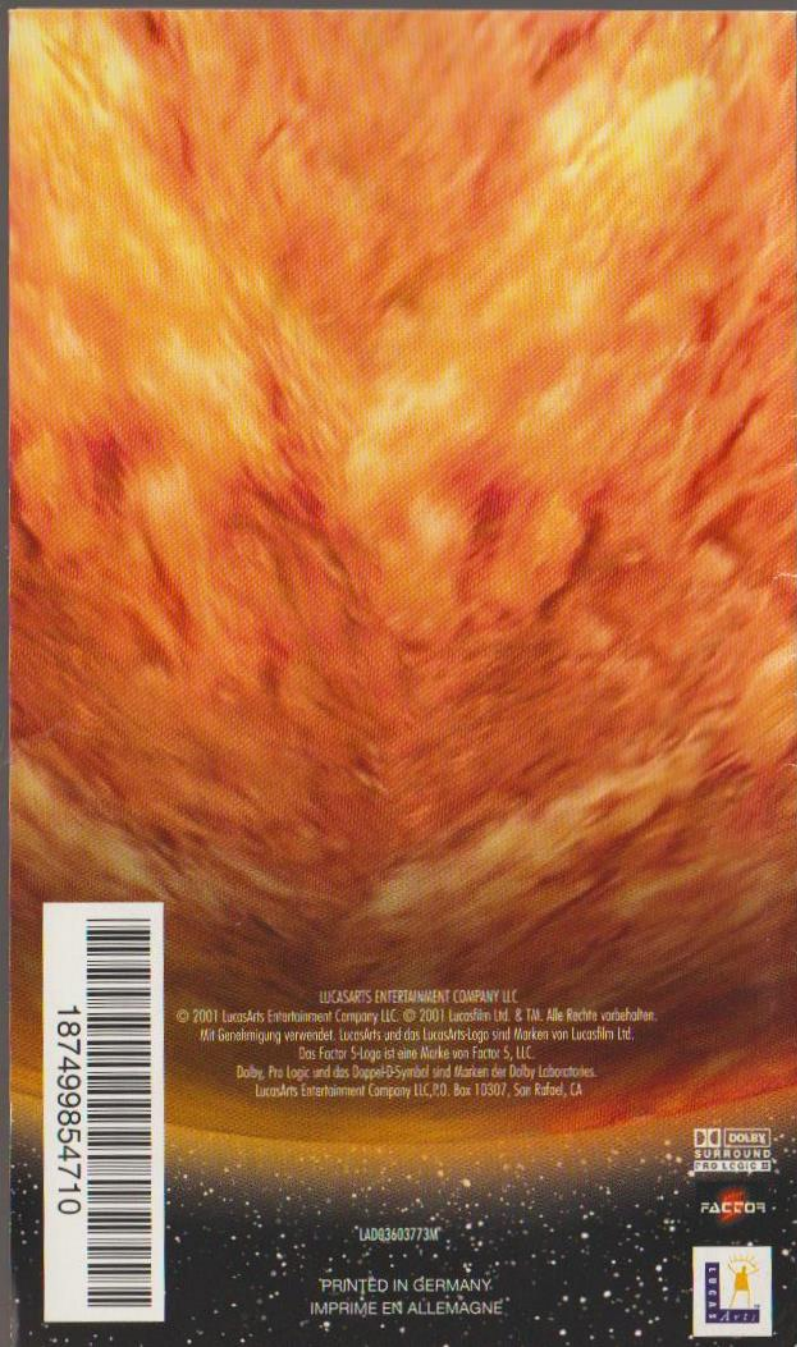


LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC
© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten.
Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd.
Das Factor 5-Logo ist eine Marke von Factor 5, LLC.
Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories.
LucasArts Entertainment Company LLC, P.O. Box 10307, San Rafael, CA

LAD036037 73M

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE

1874998547 10

DOL-GSWD-NOE-M

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II

SPIELANLEITUNG

NINTENDO GAMECUBE

Code: DOL-GSWD-NOE-M (04.02)

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

Original Nintendo Seal of Quality ™

1 Player
1 joueur

THIS GAME SUPPORTS GAME PLAY USING ONE PLAYER AND CONTROLLER.
CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.

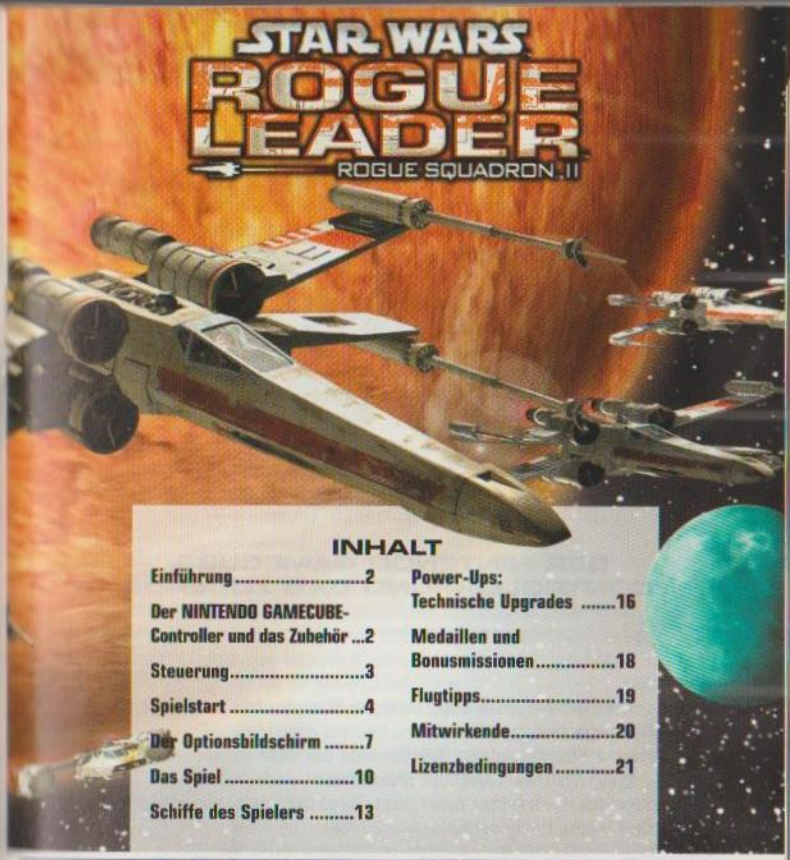
Memory Card (carte mémoire)
Uses 03 Blocks
Nécessite 03 blocs

THIS GAME REQUIRES A MEMORY CARD FOR SAVING GAME PROGRESS, SETTINGS OR STATISTICS.
CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

LICENSED BY

Nintendo

TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.



INHALT

Einführung 2
Der NINTENDO GAMECUBE-Controller und das Zubehör ...2
Steuerung.....3
Spielstart 4
Der Optionsbildschirm 7
Das Spiel 10
Schiffe des Spielers 13
Power-Ups: Technische Upgrades 16
Medaillen und Bonusmissionen.....18
Flugtipps.....19
Mitwirkende.....20
Lizenzbedingungen 21

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich,dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

60Hz-Modus

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz-Modus unterstützen.
Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60 Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.
Um den 60 Hz-Modus zu aktivieren, halte während der Einblendung des NINTENDO GAMECUBE-Logos den B-Knopf gedrückt, bis der folgende Text erscheint: „Soll die Darstellung in den 60Hz-Modus umgeschaltet werden?" Wähle JA aus, um diesen Modus zu aktivieren.

EINFÜHRUNG

Piloten der Rebellenallianz, meldet euch zur Stelle! Macht euch bereit, schnallt euch an und fliegt los als Pilot im **Rogue Squadron™**, der Allianz der besten Piloten der Galaxis. Wenn schier unlösbare Aufgaben anstehen und die Aussichten denkbar schlecht sind, sorgt das Rogue Squadron-Team dafür, dass dem Imperium nicht zu viel Macht zufällt.

In ***Star Wars*™ Rogue Squadron™ II: Rogue Leader™** erlebst du monumentale Schlachten, dringst weit ins Herz des Imperialen Territoriums vor, wie z.B. in Reichweite des Todessterns, eines Imperialen Sternenzerstörers und nach Cloud City über Bespin. Außerdem wird deine Hilfe bei der Verteidigung wichtiger Rebellen-Konvois und –Vorposten auf Planeten wie z.B. Hoth benötigt.

Als **Rogue Leader** ist es deine Aufgabe, den anderen Mitgliedern des Rogue Squadrons den Weg zum Sieg zu weisen, Schritt für Schritt und Laserschuss für Laserschuss. Viel Glück. Möge die Macht mit dir sein.

DER NINTENDO GAMECUBE-CONTROLLER UND DAS ZUBEHÖR

Controller

Stecke deinen Controller in den ersten Controller-Steckplatz links vorne am NINTENDO GAMECUBE ein, bevor du spielst.
Bewege den Control Stick auf dem Controller nicht aus seiner neutralen Position, während du den NINTENDO GAMECUBE EINschaltest.
Der Control Stick ist ein Präzisionsinstrument. Sorge dafür, dass keine Flüssigkeiten oder andere Objekte hineingeraten.

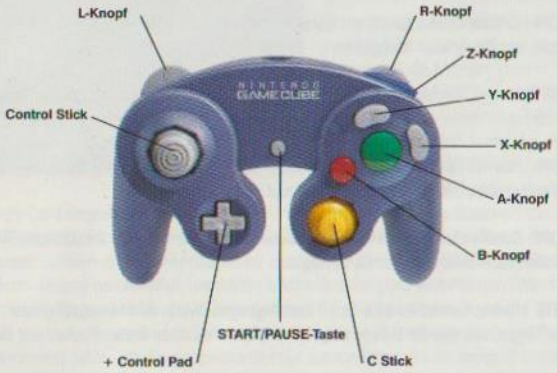
Zubehör

Dieses Spiel ist mit dem NINTENDO GAMECUBE Wireless Controller kompatibel. Seine Funktionalität entspricht genau der eines normalen Controllers. Er verfügt jedoch nicht über die Rumble-Funktion.

Rogue Leader unterstützt außerdem NINTENDO GAMECUBE Memory Cards. Es werden drei Speicherblöcke benötigt, um bis zu fünf Spiele zu speichern. Es ist empfehlenswert, eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card einzustecken, um deine Spielfortschritte zu speichern. Stecke eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card ganz links vorne am NINTENDO GAMECUBE in den NINTENDO GAMECUBE Memory Card-Steckplatz ein, bevor du die Konsole EINschaltest. Vergewissere dich, dass der NINTENDO GAMECUBE AUSgeschaltet ist, wenn du Zubehörgeräte ein- oder aussteckst.

Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

STEUERUNG



L-TASTE: Drücke diese Taste, um die Geschwindigkeit deines Schiffs zu verringern. Drücke und klicke in einer Kurve, damit diese enger und schneller genommen wird. Um eine engere Kurve zu nehmen, drücke und klicke die R- und L-Tasten während du in der Kurve bist.
CONTROL STICK: Hiermit kannst du dein Schiff lenken.
CONTROL PAD: Hiermit kannst du mit deinen Verbündeten und Flügelmännern kommunizieren. Wenn dein Display nicht auf dem Bildschirm erscheint, drücke eine beliebige Richtung auf dem Control Pad, damit es eingeblendet wird. Wenn es aktiviert ist, stehen folgende Befehle zur Verfügung:

AUFWÄRTS: An meinem Flügel formieren
LINKS/RECHTS: Verschiedene Angriffskommandos je nach Mission
ABWÄRTS: Befehle deinen Flügelmännern zu fliehen

Hinweis: Wenn du eine R2-Einheit an Bord hast, erscheint oben links ein R2-Kreuz, wenn der Gesundheitszustand der R2-Einheit schlecht ist. Wenn das Kreuz erscheint, kannst du eine beliebige Richtung auf dem Control Pad drücken, damit die R2-Einheit dein Schiff ein letztes Mal repariert.

START/PAUSE: Hiermit kannst du das Spiel unterbrechen und dir die Missionsziele und Spieloptionen anschauen.

C-STICK: Wenn du im Cockpit-Modus bist, kannst du den C-Stick verwenden, um dich im Cockpit umzuschauen. Wenn der Zielcomputer aufgerufen wird, kannst du mit dem C-Stick auf einzelne Schiffe zielen (das ist nur sinnvoll, wenn du das Zielcomputer-Upgrade hast). In der Standard-Kameraperspektive kann die Kamera mit dem C-Stick bewegt werden. Drücke den Stick nach hinten oder vorne, um die Kamera nach hinten oder vorne zu bewegen, bewege ihn nach links oder rechts, um die Seiten deines Schiffs zu sehen.

B-KNOPF: Drücke diesen Knopf, um deine Sekundärwaffe abzufeuern. Wenn dein Schiff mit einer Ionenkanone ausgestattet ist, halte diesen Knopf etwas gedrückt länger und lass ihn dann los, um die Ionenkanone abzufeuern.

A-KNOPF: Drücke diesen Knopf, um deine Primärwaffe abzufeuern. Halte den **A**-Knopf gedrückt, um Dauerfeuer abzugeben.

X-KNOPF: Hiermit kannst du zwischen der Verfolgungskamera und der Cockpit-Ansicht wechseln.

Y-KNOPF: Hiermit kannst du den Zielcomputer aufrufen. Wenn du möchtest, dass der Zielcomputer aktiv bleibt, musst du den Knopf gedrückt halten.

Z-KNOPF: Schiff rollen. Drücke und halte diesen Knopf, während du den Control Stick zum Rollen nach links oder rechts bewegst.

R-TASTE: Hiermit kannst du dein Schiff beschleunigen. Wenn du einen X-wing oder B-wing fliegst, werden die S-Foils eingefahren, wenn du diese Taste drückst und klickst.

Hinweis: Wenn du den X-wing oder B-wing fliegst (die beide über S-Foils verfügen), musst du diese nach dem Beschleunigen wieder öffnen, damit du Waffen abfeuern kannst. Das kannst du durch Drücken des A-Knopfs oder durch Klicken der L- oder R-Tasten erreichen.

SPIELSTART

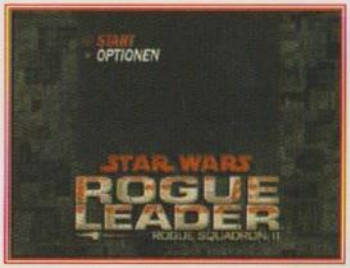
Um **Rogue Leader** zu spielen, vergewissere dich zunächst, dass dein NINTENDO GAMECUBE AUSgeschaltet ist. Lege die NINTENDO GAMECUBE Game Disc in den NINTENDO GAMECUBE ein. Drücke die Power-Taste, um die Konsole EINzuschalten.

Wenn du keine NINTENDO GAMECUBE-Memory Card in den NINTENDO GAMECUBE eingesteckt hast, erscheint ein Bildschirm, indem du informiert wirst, dass du deine Fortschritte nicht speichern kannst. Du kannst **Rogue Leader** zwar auch ohne NINTENDO GAMECUBE-Memory Card spielen, es ist jedoch empfehlenswert, eine zu verwenden. Wenn eine NINTENDO GAMECUBE-Memory Card eingesteckt ist, erscheint dieser Warnbildschirm nicht.

Dann erscheint der Spielbildschirm, in dem zwei Optionen zur Verfügung stehen: START und OPTIONEN.

Markiere START mit dem Control Stick und drücke dann den **A**-Knopf. Jetzt kommst du zum Bildschirm Spiel wählen. (Wenn du zuerst die Optionen einstellen möchtest, lies im Abschnitt "Der Optionsbildschirm" nach.)

Hinweis: Im Allgemeinen funktionieren die Menüs in Rogue Leader so, dass du den A-Knopf drückst, um weiterzukommen und eine Auswahl zu bestätigen, und den B-Knopf, um zurückzugehen und eine Auswahl rückgängig zu machen.



Ein Spiel auswählen oder erstellen

Wenn du noch nie **Rogue Leader** gespielt hast, musst du zunächst die Optionen für gespeicherte Spiele einstellen. Standardmäßig greift die Konsole auf die Memory Card in NINTENDO GAMECUBE Memory Card-Steckplatz A zu. Wenn keine Memory Card gefunden wird, sucht das Spiel nach NINTENDO GAMECUBE Memory Card-Steckplatz B. Egal, wo du deine Memory Card eingesteckt hast, an diesem Ort erstellt das Spiel eine Speicherdatei und aktualisiert deine Fortschritte. Du kannst fünf **Rogue Leader**-Spiele speichern – alle zusammen nehmen drei Speicherblöcke auf der NINTENDO GAMECUBE-Memory Card in Anspruch. Drücke den **A**-Knopf, um deinen ersten Speicherplatz einzurichten. (Wenn du schon einmal **Rogue Leader** gespielt hast, kannst du zwischen deinen gespeicherten Spielen wechseln, indem du den Control Stick nach links oder rechts drückst und dann den **A**-Knopf drückst, um das gespeicherte Spiel auszuwählen, das du spielen möchtest.) In den gespeicherten Spielen in **Rogue Leader** werden deine Missionsfortschritte und Upgrades sowie deine verdienten Medaillen/Punkte und frei geschalteten Spezial-Features/Boni festgehalten.
Please refer to the NINTENDO GAMECUBE instruction booklet for directions on how to format and erase Memory Card files.
Veuillez vous référer au manual d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Wenn du ein neues Spiel einrichtest, musst du einen aus drei Buchstaben bestehenden Namen für das Spiel auswählen. Drücke den Control Stick nach links und rechts, um die Buchstaben durchzuschalten. Wenn ein Buchstabe ausgewählt ist und sich zu drehen beginnt, drücke den **A**-Knopf, um die Auswahl zu bestätigen. Wenn du einen Fehler gemacht hast, drücke den **B**-Knopf, um den zuletzt ausgewählten Buchstaben zu löschen. Nachdem du drei Buchstaben ausgewählt hast, wirst du gebeten, den Spielnamen zu bestätigen. Drücke den **A**-Knopf zum Bestätigen und starte das Spiel oder drücke den Control Stick nach rechts und dann den **A**-Knopf, wenn du dieses Spiel abbrechen möchtest.

Ein gespeichertes Spiel löschen

Wenn du ein gespeichertes Spiel löschen möchtest, kannst du das im Bildschirm Spiel wählen vornehmen. Drücke den Control Stick nach links oder rechts, um das Spiel zu suchen, das du löschen möchtest. Drücke den Control Stick dann nach unten und markiere SPIEL LÖSCHEN. Drücke den **A**-Knopf und bestätige, dass du das Spiel löschen möchtest, indem du erneut den **A**-Knopf drückst.

Bildschirm Mission wählen

Diesen Bildschirm wirst du noch öfter sehen. Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, kannst du zwischen zwei Missionen wählen: Tatooine-Training und Angriff auf den Todesstern. Drücke den Control Stick nach links oder rechts, um die Missionen durchzuschalten.
In **Rogue Leader** musst du deine Missionen in chronologischer Reihenfolge erledigen, das heißt, dass du eine spezifische Mission erfüllen musst, bevor du mit der nächsten fortfahren kannst. Du kannst aber natürlich auch Missionen noch einmal spielen, die du bereits abgeschlossen hast. Wenn du die Missionen durchschaltest, werden alle Medaillen, die du bei der derzeit ausgewählten Mission erhalten hast, angezeigt. Weitere Informationen über Medaillen findest du im Abschnitt Medaillen- und Bonusmissionen.

Hinweis: Nachdem du eine Mission beendet hast, wird dein Fortschritt automatisch gespeichert, vorausgesetzt, du hast eine Memory Card eingesteckt.

Wenn du einen bestimmten Level markierst, erhältst du automatisch Informationen über die jeweilige Mission. Wenn du die Mission gefunden hast, die du spielen möchtest, drücke den **A**-Knopf, um sie auszuwählen.

Als nächstes erscheint eine Schiffsübersicht, in der alle für die ausgewählte Mission verfügbaren Schiffe dargestellt werden. Die Schiffe, die derzeit im Hangar verfügbar sind, sind grün dargestellt. Rot sind die Schiffe, die in der ausgewählten Mission verwendet werden können, allerdings nur, nachdem sie in nachfolgenden Missionen frei geschaltet wurden. Nachdem du dir die Schiffsübersicht angeschaut hast, drücke den **A**-Knopf, um zum Hangar zu gelangen, oder den **B**-Knopf, um zum Bildschirm Mission wählen zurückzukehren.

Hinweis: Da in der Trainingsmission nur ein Schiff zur Verfügung steht, kommst du bei Auswahl dieser Mission direkt ins Training und stattest dem Hangar keinen Besuch ab. Weitere Informationen findest du im Abschnitt Trainingsmission.

Trainingsmission

Wenn du die Grundlagen von **Rogue Leader** erlernen möchtest, ist die Mission Tatooine-Training genau das Richtige, um sich mit den Befehlen und der Oberfläche des Spiels vertraut zu machen. Das einzige Schiff, dass du in dieser Mission fliegen kannst, ist der T-16 Skyhopper, der mit Laser-Blastern ausgestattet ist. Im Training werden verschiedene Objekte im Pause-Menü eingeblendet, das du durch Drücken der Start-Taste öffnen kannst. Um die Trainingziele im gesamten Level zu aktivieren, fliege einfach durch das Icon der Rebellenallianz.

Hinweis: Da die Trainingsmission kein Ende hat, liegt es an dir, wann du den Level verlassen und mit der Mission Angriff auf den Todesstern fortfahren möchtest. Wenn du dein Training beendet hast, drücke einfach auf Start/Pause, um das Pause-Menü zu öffnen. Wähle dann mit Hilfe des Control Sticks Training beenden aus und drücke den A-Knopf. Bestätige, dass du das Training beenden möchtest, indem du erneut den A-Knopf drückst.

Der Hangar

Nachdem du eine Mission ausgewählt hast (mit Ausnahme der Trainingsmission), kommst du zum Hangar. Hier wählst du aus, welches Schiff du im Spiel fliegen möchtest. Du steuerst deinen Charakter im Hangar, indem du den Control Stick bewegst. Um den Hangar aus der Perspektive deines Charakters zu sehen, drücke den **X**-Knopf und verwende den C-Stick, um dich umzuschauen. Bitte beachte, dass du den Charakter nicht bewegen kannst, wenn du dich in diesem Modus befindest. Drücke erneut den **X**-Knopf, um diese Perspektive zu verlassen. Wenn du eine Beschreibung eines bestimmten Raumschiffs lesen möchtest, drücke den **Y**-Knopf, während du es betrachtest.

Es gibt verschiedene Schiffe im Hangar, aber du kannst nicht alle fliegen. Wenn ein Schiff für die ausgewählte Mission nicht verfügbar ist, hörst du einen Buzzer, wenn du versuchst, es auszuwählen. (Das sind wahrscheinlich die Schiffe, die schon im Bildschirm Mission wählen rot markiert waren.) Wenn ein Schiff verfügbar ist, gehe darauf zu und drücke den **A**-Knopf, um es auszuwählen. Du steigst dann sofort in das Schiff ein und fliegst aus dem Hangar. Daher solltest du am besten vorher wissen, welches Schiff du fliegen möchtest, bevor du den **A**-Knopf drückst und das Spiel beginnst.

DER OPTIONSBILDSCHIRM

Im Titelbildschirm kannst du ein Menü öffnen, in dem du verschiedene Aspekte von **Rogue Leader** individuell einstellen kannst. Wenn du das möchtest, verwende den Control Stick, um im Hauptmenü Optionen auszuwählen und drücke dann den **A**-Knopf, um die folgenden Optionsmenüs zu öffnen.

Hinweis: In allen Optionsmenüs kannst du den Control Stick aufwärts oder abwärts bewegen, um zwischen verschiedenen Optionen zu wählen. Drücke den A-Knopf, um ein Untermenü zu öffnen oder eine Auswahl zu bestätigen. Mit dem B-Knopf gelangst du zurück zur vorherigen Menüoption. (Die "Zurück"-Option unten in den Menüs hat die gleiche Funktion.)

Rogue Leaders

Wähle diese Option mit dem **A**-Knopf aus, um eine Liste der besten 10 Spieler einzublenden. Hier wird gezeigt, an welcher Mission sie gerade arbeiten und wie viele Bronze-, Silber- und Goldmedaillen sie bereits erhalten haben. Während du das Spiel spielst, werden die auf der NINTENDO GAMECUBE-Memory Card gespeicherten Punkte mit dieser Bestenliste vergleichen, und wenn deine Punktzahl gut genug ist, wirst du zur Liste hinzugefügt.

Passwörter

Wenn du ein Passwort für **Rogue Leader** hast, musst du es hier eingeben. Drücke den Control Stick nach links oder rechts, um die Buchstaben durchzuschalten. Drücke den **A**-Knopf, um einen Buchstaben einzugeben, und den **B**-Knopf, um Buchstaben zu löschen. Wenn du mit der Eingabe des Passworts fertig bist, drücke den Control Stick nach unten, um Code eingeben zu markieren und drücke dann den **A**-Knopf. Wenn du das richtige Passwort eingegeben hast, erklingt ein Ton zur Bestätigung.

Spieleinstellungen

Um dein **Rogue Leader**-Erlebnis noch zu verbessern, kannst du folgende Details einstellen.

Hinweis: Für alle Optionen gilt, dass du die Einstellungen durchschalten kannst, indem du sie markierst und dann den A-Knopf drückst oder den Control Stick nach links oder rechts drückst.

COCKPIT-AUTOMATIK: Diese Option bezieht sich hauptsächlich auf das Spiel mit dem Airspeeder, bei dem du AT-ATs ausschalten musst. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird die Perspektive automatisch von Cockpit-Modus auf Verfolgungskamera-Modus gewechselt, wenn du damit am besten sehen kannst.

GEGNER-KAMERA: Diese Option kommt ins Spiel, wenn du im standardmäßigen Verfolgungskamera-Modus spielst. Wenn sie eingeschaltet ist und wenn du von gegnerischen Schiffen verfolgt wirst, wird die Perspektive automatisch zurückgezoomt, damit du das gegnerische Schiff hinter dir sehen kannst.

AUTO-ROLLEN: Wenn diese Option eingeschaltet ist, richtet sich dein Schiff automatisch wieder am Horizont aus, wenn du den Control Stick loslässt oder ihn kurz zentrierst, damit du beim Fliegen nicht die Orientierung verlierst. Diese Option macht sich vor allem in engen Kurven bemerkbar.

AUTO-LEVEL: Diese Option ähnelt dem Auto-Rollen. Wenn sie eingeschaltet ist, wird dein Schiff vertikal am Horizont ausgerichtet, wenn du den Control Stick loslässt oder ihn kurz zentrierst.

FADENKREUZ: Schalte das Zielfadenkreuz ein oder aus. Standardmäßig ist es eingeschaltet.

RUMBLE: Schalte die Rumble-Effekte im Spiel ein oder aus.

STANDARD: Wenn du die Standardeinstellungen des Spiels wiederherstellen möchtest, wähle diese Option und bestätige, dass du die Optionen zurücksetzen möchtest.

Sound

Für einige dieser Optionen werden Schieberegler verwendet. Um die Regler zu verstellen, markiere eine Option, indem du den **A**-Knopf drückst. Drücke dann den Control Stick nach links oder rechts, um den Schieberegler in die jeweilige Richtung zu bewegen. Wenn die Lautstärke so eingestellt ist, wie du sie haben möchtest, drücke den **A**-Knopf, um die Einstellung zu bestätigen.

MUSIKLAUTSTÄRKE: Wähle diese Option, um die Lautstärke der Musik auszuwählen, die während des Spiels und im Menüsystem abgespielt wird.

LAUTSTÄRKE SOUNDEFFEKTE: Hier kannst du die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel einstellen.

LAUTSTÄRKE SPRACHAUSGABE: Hier kannst du die Lautstärke der Sprachausgabe einstellen, die im gesamten Spiel zu hören ist.

STEREO: Wechsle mit dem **A**-Knopf oder dem Control Stick zwischen Mono- und Stereo-Modus. **Rogue Leader** unterstützt 5-Kanal-Dolby® Surround Pro Logic II. Wenn dein Fernseher oder deine Stereoanlage Surround-Sound unterstützt, kannst du auch Surround-Sound hören, wenn du diese Option auf Stereo stellst. Wenn du ein Dolby Surround Pro Logic II-System hast, wähle an deinem Receiver "Movie Mode".

STANDARD: Wenn du die standardmäßigen Soundeinstellungen wiederherstellen möchtest, wähle diese Option und bestätige, dass du diese Optionen zurücksetzen möchtest.

Spezial-Features

Für diese Option stehen zunächst keine Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung, aber im Laufe des Spiels oder nach Eingabe von Passwörtern können Auswahlmöglichkeiten auftauchen.

Das eigentliche Spielen von **Rogue Leader** ist ganz einfach, da die Benutzeroberfläche dich zu den Zielen führt, die du erfüllen musst und dir wichtige Informationen über den Status deines Schiffs zur Verfügung stellt.

Spielbildschirm:

KOMMUNIKATIONSANZEIGE

3D-RADARANZEIGE

SCHADENSANZEIGE

WAFFENANZEIGE

KOMMUNIKATIONSANZEIGE

Das sind die zurzeit verfügbaren Befehle, die du deinen Flügelmännern, Bodentruppen oder deiner R2-Einheit geben kannst. Drücke das Digitales Steuerkreuz, um diese Anzeige aufzurufen, wenn sie nicht aktiviert ist.

3D-RADARANZEIGE

Auf dieser Anzeige siehst du deine aktuelle Position (sowohl Höhe als auch Entfernung) in Relation zu deinen Zielen und anderen Objekten in einem Level. Das orangefarbene Objekt zeigt an, wohin das Schiff fliegen muss, um das nächste Missionsziel zu erfüllen. Um in Richtung dieses Ziels zu fliegen, richte dein Schiff so aus, dass sich das orangefarbene Objekt auf 12 Uhr befindet. Wenn du dich dem Ziel näherst, wird sich das Objekt erweitern und verschwinden, wenn du über oder unter das jeweilige Ziel fliegst. Ziele über dir erscheinen auf dem Radar als Punkte mit Linien darunter; Ziele unter dir erscheinen als Punkte mit Linien darüber.

Auf der Radaranzeige kannst du auch andere Schiffe und Objekte in deiner Umgebung sehen. Rote Icons stehen für gegnerische Schiffe; grüne Symbole stehen für Verbündete. Wenn ein blauer Punkt erscheint, deutet das auf ein spezielles Schiff oder Objekt hin.

Hinweis: Wenn du in der Cockpit-Ansicht spielst (die du mit dem X-Knopf einschalten kannst), erscheint die Radaranzeige im Cockpit des Schiffs.

SCHADENSANZEIGE

Dabei handelt es sich um eine Anzeige für den Zustand deines Schiffs. Ein grüner Kreis steht für keinerlei Schäden, gelb für Teilschäden und rot für erhebliche Schäden. Im X-wing und Y-wing befinden sich R2-Einheiten, die Schäden reparieren können.

Hinweis: Nachdem dein Schiff abstürzt oder zerstört wird, erscheint die Anzahl der Schiffe, die dir noch zur Verfügung stehen kurz entweder unten links oder auf der Cockpit-Anzeige.

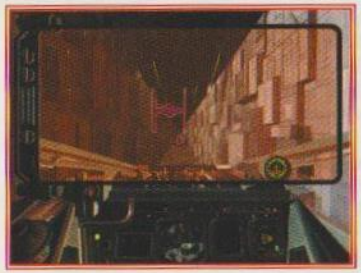
WAFFENANZEIGE

Die gelbe Linie um das Rechteck steht für die Ladung deiner Laserkanonen. Die Ladelinie beginnt unten rechts im Rechteck und läuft um das Rechteck herum, bis die Kanonen voll aufgeladen sind. Du kannst die Kanonen zwar im Dauerfeuer betreiben, aber sie sind erheblich schlagkräftiger, wenn du wartest, bis sie aufgeladen sind. Wenn du z.B. im X-wing wartest, bis die Kanonen voll aufgeladen sind, kannst du alle vier gleichzeitig abfeuern. Ohne Aufladung kann nur eine der vier Kanonen am X-wing abgefeuert werden.

In der Anzeige erscheint außerdem die Anzahl der verfügbaren Sekundärwaffen. Wenn eine Ionenkanone verfügbar und aufgeladen ist, färbt sich die untere linke Ecke der Anzeige blau.

Zielcomputer

An jedem beliebigen Punkt im Spiel kannst du den Zielcomputer von **Rogue Leader** aufrufen, indem du den **Y**-Knopf drückst. (Wenn der **Y**-Knopf wieder losgelassen wird, verschwindet der Zielcomputer wieder.) Der Zielcomputer erscheint als durchsichtiges Menü in der Cockpit-Ansicht und ermöglicht dir, gegnerische Ziele schnell und leicht zu erkennen, auch wenn sie hinter größeren Objekten versteckt sind. Lilafarbene Objekte sind gegnerische Objekte, hellgelbe sind von höchster Priorität und für die Mission entscheidend.



Hinweis: Schiffe wechseln. An verschiedenen Stellen im Spiel hast du die Möglichkeit, während einer Mission das Schiff zu wechseln. Fliege dazu dein aktuelles Schiff in einer Mission über das Icon der Rebellenallianz und bremse, indem du die L-Taste drückst.

Das Pause-Menü

An jedem beliebigen Punkt im Spiel kannst du das Pause-Menü durch Drücken der Start/Pause-Taste aufrufen. Das Spiel wird dann angehalten, aber in dem Menü befinden sich außerdem noch wichtige Informationen über den aktuellen Status deiner Mission. Hier werden nämlich alle wichtigen Missionsziele aufgelistet. Wenn ein Ziel erfüllt wurde, erscheint der Text in grün und ein grünes Häkchen befindet sich dahinter. Noch nicht erfüllte Ziele werden gelb dargestellt. Die Optionen im Pause-Menü sind Weiter, Mission abbrechen, Spieleinstellungen und Soundeinstellungen. Im Abschnitt über den Optionsbildschirm findest du weitere Informationen über Spiel- und Soundeinstellungen.

Statistiken und Punkte am Ende der Mission

Wenn du eine Mission erfolgreich beendet hast oder die Nachricht Game Over hältst, erscheint ein Statistikbildschirm, in dem deine Leistung in der jeweiligen Mission dargestellt wird. Dieser Bildschirm ist besonders wichtig, denn mit seiner Hilfe kannst du verstehen, in welchen Bereichen du dich verbessern musst, um zusätzliche Medaillen zu erhalten, durch die du Punkte erhältst, mit denen du wiederum Bonusmissionen und Geheimnisse frei schalten kannst. (Im Abschnitt Medaillen und Bonusmissionen findest du weitere Informationen.)

Im Statistikbildschirm erscheint deine Leistung für folgende Kategorien zusammen mit den Zahlen, die im Spiel benötigt werden, um dir eine Medaille zu verleihen. (Wenn du eine Mission beendest und keine Medaille oder lediglich eine Bronze- oder Silbermedaille erhältst, erscheinen im Bildschirm die Zahlen, die du erreichen musst, um die nächsthöhere Medaille zu erhalten.):

- BENÖTIGTE ZEIT – Wie lange hast du für diese Mission gebraucht.
- ZERSTÖRTE GEGNER – Die Anzahl der Gegner und Hindernisse, die du zerstört hast.
- SCHUSSGENAUIGKEIT – Wie viele deiner Schüsse ihr Ziel gefunden haben.
- EIGENE VERLUSTE – Wie viele im Lauf der Mission ihr Leben gelassen haben.
- VERLORENE LEBEN – Wie viele Leben du verloren hast.
- ZIELCOMPUTER-GENAUIGKEIT – Ein Prozentsatz, der aussagt, wie of du dich auf die Hilfe des Zielcomputers verlassen hast. Je häufiger du den Zielcomputer benutzt, sowohl in Bezug auf Häufigkeit und Dauer, desto niedriger ist deine Effizienz. Das heißt, je höher diese Zahl ist, desto besser ist deine Leistung.

Was passiert, wenn du während einer Mission abstürzt?

Die Luftkämpfe in **Rogue Leader** sind ganz schön hart. Zu Beginn des Spiels hast du drei Schiffe zur Verfügung. Wenn dein Schiff während einer Mission angeschossen oder zerstört wird, wird dein nächstes Schiff automatisch in der Nähe deines Absturzortes neu gestartet. Die Anzahl der dir noch verbleibenden Schiffe erscheint kurzzeitig links unten

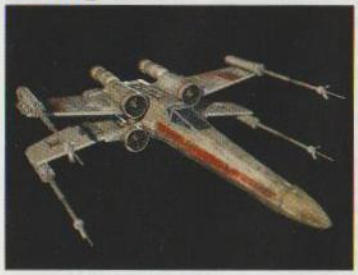
auf dem Bildschirm, kurz nachdem du mit einem neuen Schiff gestartet bist. (Wenn du dich in der Cockpit-Perspektive befindest, erscheinen diese Daten auf der Konsole.)

Wenn du keine Schiffe mehr übrig hast, ist dein Spiel vorbei, und die aktuellen Statistiken für die Mission werden eingeblendet. (Weitere Informationen über die Statistiken findest du im Abschnitt Statistiken und Punkte am Ende der Mission.) Wenn dein Spiel vorbei ist, kannst du die aktuelle Mission so oft du möchtest wiederholen, indem du sie im Bildschirm Mission wählen auswählst. Dann musst du jedoch die Mission ganz von vorne beginnen.

SCHIFFE DES SPIELERS

Eins der spannendsten Features von **Rogue Leader** ist, dass der Spieler die Möglichkeit hat, während des Spiels viele verschiedene Schiffe zu steuern. Hier folgen die wichtigsten Schiffe, die du im Spiel fliegen kannst ... es könnte allerdings noch einige Überraschungen im Spiel geben ...!

X-Wing

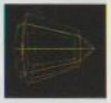


Mit seinen einzigartigen doppelten Flügeln (auch als S-Foils bekannt) ist der X-wing eins der markantesten Schiffe im Star Wars-Universum. Der X-wing ist ein vielseitiges und robustes Schiff und verfügt über eine verstärkte Titanhülle und leistungsstarke Schildgeneratoren – von der eingebauten R2-Einheit für Reparaturen gar nicht zu sprechen.

Im Kampf werden die S-Foils des Schiffs geöffnet, damit es wendiger ist. Wenn du die **R**-Taste drückst, um den X-wing zu beschleunigen, schließen sich die S-Foils. Wenn du die Laserkanonen wieder abfeuern möchtest, musst du die **L**- oder **R**-Taste oder den **A**- oder **B**-Knopf drücken, damit sich die S-Foils wieder öffnen.

PRIMÄRWAFFE: Vier Laserkanonen

SEKUNDÄRWAFFE: Protonentorpedos
Eine begrenzte Anzahl pro Schiff ist verfügbar. Der Protonensprengkopf verursacht größeren Schaden als ein normaler Torpedo.



Y-Wing

Der Y-wing ist einerseits Jäger und andererseits Bomber und ist sozusagen der Vorläufer des X-wing. Er ist zwar nicht so wendig wie der X-wing, gleicht diese Einschränkung aber durch ein eindrucksvolles Waffenarsenal aus, in dem z.B. auch Protonenbomben und eine Ionenkanone enthalten sind. Durch die Protonenbomben ist dieses Flugzeug ideal für Bodenmissionen mit dem Ziel, Oberflächenziele zu bombardieren. Im Y-wing befindet sich auch eine R2-Einheit, die das Schiff bei Schäden repariert.

PRIMÄRWAFFE: Zwei Laserkanonen

SEKUNDÄRWAFFE: Protonenbomben. Diese Bomben laden sich mit der Zeit wieder auf. Sie haben zwar einen großen Sprengradius, aber Vorsicht! Je nach dem, wo du sie abwirfst, kann dein eigenes Schiff auch beschädigt werden.

Hinweis: Drücke zweimal den B-Knopf, um die Protonenbomben zu verwenden. Wenn du dich im Standard-Kameramodus befindest, wird beim ersten Drücken des B-Knopfes die Kamera so ausgerichtet, dass du den Boden sehen kannst. Beim zweiten Drücken wird eine Protonenbombe abgeworfen. Drücke den A-Knopf, wenn du genug Bomben abgeworfen hast. Wenn du dich im Cockpit-Modus befindest, wird beim ersten Drücken des B-Knopfes der Zielcomputer aufgerufen, mit dem du eine topografische Ansicht des Geländes unter dir erhältst. Drücke den B-Knopf, um eine Bombe abzuwerfen, oder den A-Knopf, um diesen Modus zu verlassen.

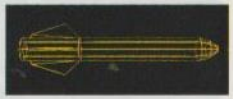
SPEZIALWAFFE: Ionenkanone. Du kannst diese schlagkräftige Waffe unbegrenzt verwenden, sie benötigt allerdings Zeit, um sich wieder aufzuladen. Halte den **B**-Knopf gedrückt, um die Ionenkanone aufzuladen. Wenn du den **B**-Knopf loslässt, wird sie abgefeuert. Die Ionenkanone feuert Ladungen ionisierter Energie ab, die die Stromkreise von Waffen, Schilden und Maschinen überladen und sie daher außer Gefecht setzen. Außerdem kann sie kleinere Schiffe zerstören.

A-Wing

Der A-wing ist mit Abstand der schnellste Raumjäger der Rebellenallianz – schnell und wendig in jeder Hinsicht. Er verfügt über einen Nitro-Boost, der durch Drücken des **R**-Knopfes aktiviert wird und durch den das Schiff einen Geschwindigkeitsschub erhält. Der A-wing hat eine unbegrenzte Anzahl dieser Nitro-Boosts zur Verfügung, allerdings braucht er Zeit, um sich aufzuladen. Der A-wing verfügt zwar über ein eindrucksvolles Waffenarsenal, aber seine Hauptschwäche ist, dass seine Schilde relativ schwach sind und dass seine Außenhüllen leicht von Blaster-Feuer beschädigt wird.

PRIMÄRWAFFE: Zwei Laserkanonen

SEKUNDÄRWAFFE: Schockraketen
Eine begrenzte Anzahl dieser Raketen ist pro Schiff verfügbar. Sie sind zwar nicht so schlagkräftig wie Protonentorpedos, aber wenn dieses Projektil sein Ziel findet, entstehen starke Schockwellen, die sogar die stärkste Panzerung durchdringen. Schockraketen sind sowohl gegen Boden- als auch gegen Luftziele effektiv.

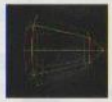


B-Wing

Der B-wing wurde von der Rebellenallianz primär als Gegner für große Schiffe des Imperiums gebaut, und durch seine einzigartige Form hebt er sich von den anderen Rebellenschiffen ab. Er verfügt zwar über die gleichen Waffen wie der X-wing, hat aber zusätzlich noch eine wichtige Waffe: doppelte Ionenkanonen. Das Schiff hat starke Schilde und kann seine S-Foils zum Beschleunigen schließen (drücke dazu den **R**-Knopf), aber durch seine Form ist es manchmal schwer zu manövrieren.

PRIMÄRWAFFE: Drei Laserkanonen

SEKUNDÄRWAFFE: Protonentorpedos
Eine begrenzte Anzahl pro Schiff ist verfügbar. Weitere Informationen findest du in der Beschreibung der Protonentorpedos im X-wing-Abschnitt.

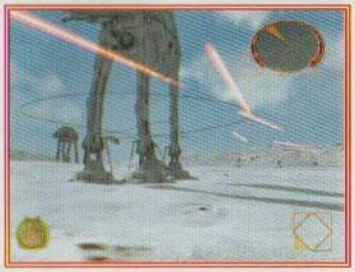


SPEZIALWAFFE: Zwei Ionenkanonen (die gemeinsam geladen werden)
Diese Ionenkanonen kannst du unbegrenzt einsetzen, sie brauchen allerdings Zeit zum Aufladen. Halte den **B**-Knopf gedrückt, um die Ionenkanonen zu laden. Sie werden abgefeuert, wenn du den **B**-Knopf loslässt. Weitere Informationen findest du in der Beschreibung der Ionenkanone im Y-wing-Abschnitt.

Airspeeder
Offiziell ist dieses Schiff als Incom T-47 bekannt, und es ist natürlich berühmt für sein Schleppkabel, mit dem man die AT-ATs des Imperiums ausschalten kann. Der Airspeeder kann nur auf geringen Höhen eingesetzt werden und kann keine anspruchsvollen Manöver wie z.B. Rollen durchführen, aber er ist klein und schnell und daher von gegnerischen Einheiten schwer zu treffen. Das ist auch gut so, denn der Airspeeder verfügt über keinerlei starke Schutzschilde.

PRIMÄRWAFFE: Zwei Laserkanonen

SEKUNDÄRWAFFE: Schleppkabel
Wenn du in die Nähe eines AT-ATs fliegst, drücke den **B**-Knopf, um das Schleppkabel auszuwerfen. Wenn du dich im Cockpit-Modus befindest, wird die Kameraperspektive automatisch zur Verfolgungskamera gewechselt. Umkreise den AT-AT mit dem Airspeeder, damit sich das Kabel um die Beine des AT-ATs wickelt. Irgendwann übernimmt das Spiel die Steuerung und zeigt die Zerstörung des AT-ATs, sobald er ausreichend mit dem Kabel umwickelt wurde.



POWER-UPS: TECHNISCHE UPGRADES

Während des Spiels hast du dann und wann die Möglichkeit, technische Upgrades für deine Schiffe zu erhalten. Diese Upgrades sind zwar nicht unbedingt zum Sieg nötig, aber sie helfen dir dabei, die Oberhand zu gewinnen.

Die Upgrades sind im gesamten Spiel verteilt und erscheinen manchmal ohne Vorwarnung. Wenn du etwas siehst, was wie ein Upgrade aussieht, fliegst du dein Schiff dorthin. Wenn du durch das Icon fliegst, wirst du vom Spiel benachrichtigt, ob du ein technisches Upgrade erhalten hast. Bitte beachte, dass Upgrades nicht sofort verfügbar sind. Um ein Upgrade zu verwenden, musst du die Mission, in der du es erhalten hast, beenden. Ab der nächsten Mission steht dir das Upgrade dann zur Verfügung.

Einige Upgrades sind nur für spezifische Schiffe verfügbare, andere wiederum funktionieren unabhängig vom Schiff, das du gerade fliegst. Die Upgrades gelten dauerhaft – man verliert sie nicht mehr, wenn man sie einmal erhalten und die Mission beendet hat. Wenn du daher ein Upgrade erhalten hast, werden dadurch keine anderen Upgrades ungültig.

Bekannte technische Upgrades:

VERBESSERTE LASER: Wenn du dieses Upgrade erhältst, wird die Feuerkraft deiner Laserkanonen verbessert, so dass sie gegnerischen Schiffen mehr Schaden zufügen. Dieses Upgrade funktioniert bei allen Schiffen.

VERBESSERTE PROTONENTORPEDOS: Wenn du dieses Upgrade findest, werden die Protonentorpedos von X-wings und B-wings schlagkräftiger.

VERBESSERTE SCHOCKRAKETEN: Die Schockraketen des A-wings werden mit diesem Upgrade schlagkräftiger.

VERBESSERTE PROTONENBOMBEN: Die Protonentorpedos am Y-wing werden noch gefährlicher, wenn du dieses Upgrade findest.

VERBESSERTE SCHILDE: Das ist das ultimative Verteidigungs-Upgrade: die Schildstärke aller Schiffe wird hierdurch verbessert. Wenn du auf dieses Upgrade stößt, verfärbt sich die Anzeige der Schildstärke links unten im Bildschirm blau, was bedeutet, dass deine Schilde maximale Stärke haben.

ZIELSUCHENDE PROTONENTORPEDOS: Durch dieses Upgrade suchen die Protonentorpedos auf X-wing und B-wing gegnerische Ziele, wenn sie abgefeuert werden.

ZIELSUCHENDE SCHOCKRAKETEN: Der A-wing erhält eigene Hitze suchende Schockraketen, die sich an gegnerische Ziele heften, wenn sie abgefeuert werden.

VERBESSERTER ZIELCOMPUTER: Dieses Upgrade verbessert den Zielcomputer und wird durch Drücken des **Y**-Knopfes aktiviert. Ohne das Upgrade musst du den **Y**-Knopf immer gedrückt halten, damit der Computer auf dem Bildschirm bleibt, aber mit Hilfe dieses Upgrades kannst du den Computer während des Spiels dauerhaft ein- oder ausschalten. (Denk daran: Wenn du den Zielcomputer zu oft einsetzt, erhältst du weniger Medaillen.)

Wenn dieses Upgrade eingebaut ist, kannst du den C-Stick im Zielcomputer-Modus verwenden, um gegnerische Schiffe zu markieren, die deine Flügelmänner angreifen sollen. Nachdem du Schiffe mit Hilfe des Zielcomputers markiert hast, kannst du die normalen Digitales Steuerkreuz-Befehle verwenden, um deinen Flügelmännern zu befehlen, diese Ziele anzugreifen.

MEDAILLEN UND BONUSMISSIONEN

BRONZEMEDAILLE
3 PUNKTE

SILBERMEDAILLE
6 PUNKTE GESAMT

GOLDMEDAILLE
10 PUNKTE GESAMT

In **Rogue Leader** warten viele Bonusmissionen und Überraschungen auf dich, die nur von den fähigsten Piloten frei geschaltet werden können. Eine Mission zu beenden ist eine Sache, aber eine der Bonusmedaillen zu erhalten, ist schon ganz etwas anderes. Am Ende jeder Mission erscheint ein Statistikbildschirm, in dem deine Leistungen im Spiel den Leistungen gegenübergestellt werden, die du zum Verdienen einer Bonusmedaille erfüllen musst. Achte darauf, wie genau du schießt, wie lange du zur Erfüllung einer Mission brauchst und wie oft du den Zielcomputer benutzt. Diese und andere Faktoren entscheiden darüber, ob dir eine Medaille zuerkannt wird. (Weitere Informationen über den Statistikbildschirm findest du im Abschnitt Statistiken und Punkte am Ende der Mission.)

Du kannst eine Mission so oft du möchtest wiederholen, um eine bessere Medaille zu erhalten, aber du erhältst nur beim ersten Mal, bei dem du dich für einen Medaillenrang qualifizierst, Punkte. Wenn du z.B. zuerst eine Bronzemedaille erhältst, bekommst du drei Punkte. Wenn du die Mission wiederholst und eine Silbermedaille bekommst, werden dir drei zusätzliche Punkte zuerkannt, so dass du insgesamt sechs Punkte für die Mission erhältst.

Die Punkte, die du zusammen mit diesen Medaillen erhältst, können zum Freischalten von Bonusmissionen verwendet werden, die dem Spieler normalerweise nicht zur Verfügung stehen. Das Freischalten jeder Bonusmission kostet Punkte. Im Bildschirm Mission wählen kannst du sehen, welche Bonusmissionen verfügbar sind. Wenn du auf bestimmten normalen Missionen mindestens eine Bronzemedaille erhältst, erscheint eine Option, mit der bestimmte Bonusmissionen frei geschaltet werden können. Wenn eine Bonusmission verfügbar ist, kannst du sie sehen, indem du den Control Stick nach oben drückst, während du dir die dazugehörige normale Spielmission anschaust.

Für das Freischalten jeder Bonusmission wird eine bestimmte Anzahl von Punkten benötigt. Nachdem du eine Bonusmission ausgewählt hast, wird dein aktueller Punktestand zusammen mit den Kosten für das Freischalten der Mission eingeblendet. Wenn du genug Punkte hast, kannst du den **A**-Knopf drücken, um die Punkte abzugeben und die jeweilige Bonusmission zu spielen. Bitte beachte, dass du die Auswahl deiner Bonusmission nicht rückgängig machen kannst – also überlege genau, wie du deine hart verdienten Punkte anlegst. In Bonusmissionen triffst du auf neue Umgebungen und Herausforderungen, aber du kannst ebenso die Gelegenheit erhalten, noch mehr Geheimnisse, wie z.B. spezielle Schiffe, frei zu schalten.

FLUGTIPPS

In **Rogue Leader** gibt es zwar viele verschiedene Schiffe, Missionen, Gegner und Umgebungen, aber es gibt ein paar Tipps, die überall im Spiel nützlich sind.

- Hebe dir mindestens einen Torpedo für den Todesstern auf.
- Lass deine Primärwaffen voll aufladen, bevor du sie abfeuerst. Es ist zwar verlockend, den **A**-Knopf gedrückt zu halten, um Dauerfeuer abzugeben, aber durch aufgeladene Waffen sparst du langfristig Zeit, denn sie sind schlagkräftiger und genauer. Und außerdem: deine Treffsicherheit ist ein wichtiges Kriterium für die Medaillenverteilung am Ende einer Mission.
- Lerne, deine Flügelmänner effektiv einzusetzen. Höre zu, was sie sagen. Die richtigen Befehle zur richtigen Zeit können dein Leben in hitzigen Gefechten retten.
- Variiere die Geschwindigkeit deines Schiffs, wenn dir jemand auf den Fersen ist, mit Hilfe der **L**-und **R**-Tasten. Du kannst auch schnelle Kurven fliegen, um deine Gegner abzuschütteln.
- Achte auf die Stärken und Schwächen jedes Schiffs. Manche Missionen sind mit bestimmten Schiffen viel leichter zu erfüllen.
- Die Panzerung der AT-ATs ist zu stark für Laserkanonen. Versuch gar nicht erst, auf sie zu schießen, sondern verwende das Schleppkabel der Airspeeder, um sie zu zerstören.
- Versuche einmal, die verschiedenen Missionen zu verschiedenen Tageszeiten zu spielen.

MITWIRKENDE

FACTOR 5
Projektleitung
Julian Eggebrecht
Leitender Software-Ingenieur
Holger Schmidt
Technische Leitung
Thomas Engel
Software-Ingenieure
Jens Petersam
Florian Sauer
Mike Keith
Sigmund Vik
Tony Wong
Dean Giberson
Brian D. Krueger
Leitung Missionsdesign
Chris Klie
Albert Chen
Jamie Uhrmacher
Chris Crawford
Design & Animation
Mario Wagner
David Philip Stripinis
Bastian Hoppe
Armando Afre
Jim Moore
Kursad Karatas
Zusätzliche Sequenzen
Tobias Richter
Sounddesign & Grafikproduktion
Rudolf Stember
Musik
Chris Huelsbeck
Zusätzliche Musik
Jake Jacobson
I.S.-Abteilung
Rene F. Henke

LUCASARTS
Produzent
Brett Tosti
Co-Produzent
Dan Pettit
Künstlerische Leitung
Paul Topolos
Testleitung
Chuck McFadden
QA-Tester
Michael Blair
Isaiah Webb
Mark Montuya
Jim Diaz
David Chapman
Regisseur Sprachaufnahmen
Darragh O' Farrell
Content Supervisor
Haden Blackman
Deutsche Sprecher
Biggs Darklighter, Imperial Pilot 2, Robotic Voice
Oliver Böttcher
Imperial Base Voice, Outpost Beta Commander, Rebel Pilot 3, Red 9
Robin Brosch
Imperial Base Commander, Rebel Soldier 1
Peter Buchholz
Lando Calrissian
Till Demtröder
Karie Neth
Kerstin Draeger
Crix Madine
Claus Fuchs
Han Solo
Clemens Gerhard

Erzähler
Eberhard Haar
C-3PO, Transport Captain 3
Gerhart Hinze
Admiral Ackbar
Rolf Jülich
Rebel Officer, Red Leader
Wolfgang Jürgen
Wedge Antilles
Thomas Karallus
Ben Kenobi, Transport Captain 1
Volkert Kraeft
Frigate Commander
Gabi Libbach
Darth Vader
Holger Mahlich
Rebel Pilot 1
Leonard Mahlich
Base Voice, Rebel Generic 5
Martin May
Control Officer, Rebel Soldier 2, Transport Captain 4
Kai-Hendrik Möller
Leia Organa
Christine Pappert
General Rieekan
Reens Reint
Rebel Pilot 2, Red 10
Christian Rudolf
Imperial Pilot 1, Wes Janson
Erik Schäffler
Red 7, Slave, Zev
Frank Schröder
General Jan Dodonna, Rebel Pilot 6
Achim Schülke

Rebel Pilot 7, Red 11
Stephan Schwartz
Dak, Jek Porkins, Rebel Pilot 4
Marc Seidenberg
Luke Skywalker
Christian Stark
Evil Narrator, Imperial Officer, Transport Captain 2
Michael Weckler
Direktor Produktmarketing
Tom Byron
Marketing-Koordination
Karina Hallum
Public Relations-Manager
Heather Twist Phillips
Public Relations-Coordinator
Alexis Mervin
Internet-Manager
Jim Passalacqua
Handbuchautor
Geoff Keighley
Handbuchbearbeitung
Tom Byron
Logan Parr
Handbuch- und Verpackungsdesign
Blind Mice Studio
Besonderer Dank an
George Lucas

Star Wars-Musik komponiert von John Williams.
© Warner-Tamerlane Publishing & Bantha Music. Alle Rechte bei Warner-Tamerlane Publishing Corp. Alle Rechte vorbehalten.
Mit Genehmigung verwendet.

LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung
Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung
Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen).

Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Gewährleistung
Sollte der Datenträger innerhalb der ersten 12 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mängelgewährleistungspflicht fällt, so wird Electronic Arts den defekten Teil des Produktes innerhalb angemessener Frist nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.

Garantie
Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10€ für PC- (15€ im Falle einer Doppel-CD), 15€ für PSX- und PS2- bzw. 35€ für N 64- sowie 25€ für GameBoy Advance- und GameBoy Color-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Bitte wende dich bei sämtlichen Mängelrügen an deinen Händler oder sende das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, den Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Euroscheck über 10€, 15€, 15€ bzw. 35€ an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline
Unser Kundendienst steht werktags von 13.00 bis 17.00 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland:
0190/77 66 33 (1,07 €/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min)
Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich:
+49/221-975829555

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (1,07 €/min) oder 0190/90 00 30 (1,07 €/min) (nur Black & White) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletipps benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC.
© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM.
Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories.

Dieses Spiel ist Fiktion. Alle in diesem Spiel gezeigten Figuren und Begebenheiten sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit tatsächlich lebenden oder verstorbenen Personen oder wahren Begebenheiten sind rein zufällig.